

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia adalah Negara dengan warisan seni dan budaya yang beragam. Warisan budaya Indonesia yang sangat penting dan telah ada berabad-abad lamanya adalah berupa wayang. Pertunjukkan wayang memberikan pendidikan tentang kehidupan, moralitas, etika, dan nilai kehidupan lainnya. Wayang memiliki beragam jenis, antara lain: Wayang Kulit, Wayang Purwa, Wayang Klitik, Wayang Suket, Wayang Golek, dan lain-lain sebagainya. (I Ketut Udayana, 2022)

Wayang memiliki banyak karakter yang berbeda-beda dan beragam di setiap kota contohnya adalah wayang Punakawan Kota Cirebon dengan daerah lainnya berbeda. Tidak hanya dari tokohnya saja kecenderungan warna dan motif yang ada di tubuh wayang biasanya menyesuaikan dengan motif batik khas masing-masing daerah.

Wayang itu sendiri memiliki beberapa pemeran seperti pandawa sebagai ksatria, kurawa sebagai antagonis dalam dunia perwayangan dan pemeran yang selalu membuat cerita wayang menjadi menarik seperti para punakawan yang selalu menjadi hiburan dalam pewayangan karena sifat-sifat mereka.

Punakawan memiliki khas masing-masing dari berbagai daerah terutama dari Wayang cepak Kota Cirebon, karena umumnya punakawan hanya terdiri dari empat tokoh. akan tetapi, punakawan dari daerah Cirebon memiliki sembilan tokoh antara lain Semar, Bitarota, Cungkring atau Petruk, Bagong, Gareng, Duwala, Ceblok, Sekarpandan dan Bagal Buntung.

Sekarang banyak orang yang tidak mengetahui hal ini sehingga wayang purwa lebih dikenal oleh masyarakat umum bahkan orang Cirebon itu sendiri, sedangkan tokoh wayang punakawan sendiri tidak banyak orang yang mengetahui. Dengan permasalahan yang ada maka media pendukung diperlukan sebagai media edukasi tentang pengenalan tokoh punakawan dari pewayangan di Cirebon. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui sebuah buku, maka dari itu perancangan buku “Sembilan Tokoh Punakawan” akan mengenalkan tokoh punakawan dari wayang Cirebon kepada masyarakat umum khususnya orang Cirebon itu sendiri. Menggunakan perancangan buku visual agar lebih mudah dinikmati oleh banyak kalangan khususnya anak kecil dan remaja.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mengenalkan sembilan karakter wayang tokoh punakawan melalui media secara efektif untuk masyarakat dengan usia 12-15 Tahun?
2. Bagaimana merancang buku visual yang sesuai dengan kaidah DKV?

## **C. Fokus Penelitian/Batasan Masalah Perancangan**

Merancang buku visual sembilan karakter wayang punakawan didasari cerita pewayangan Cirebon kedalam media efektif berupa buku.

## **D. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat buku ilustrasi yang komunikatif dan informatif tentang Sembilan tokoh punakawan dari wayang Cirebon guna melestarikan budaya serta membantu masyarakat untuk memahami nilainya.

## **E. Manfaat Perancangan**

### **1. Bagi Masyarakat**

Manfaat buku visual untuk meningkatkan minat terhadap budaya serta membangun kembali kesadaran masyarakat terhadap kesenian tradisional wayang khas Cirebon.

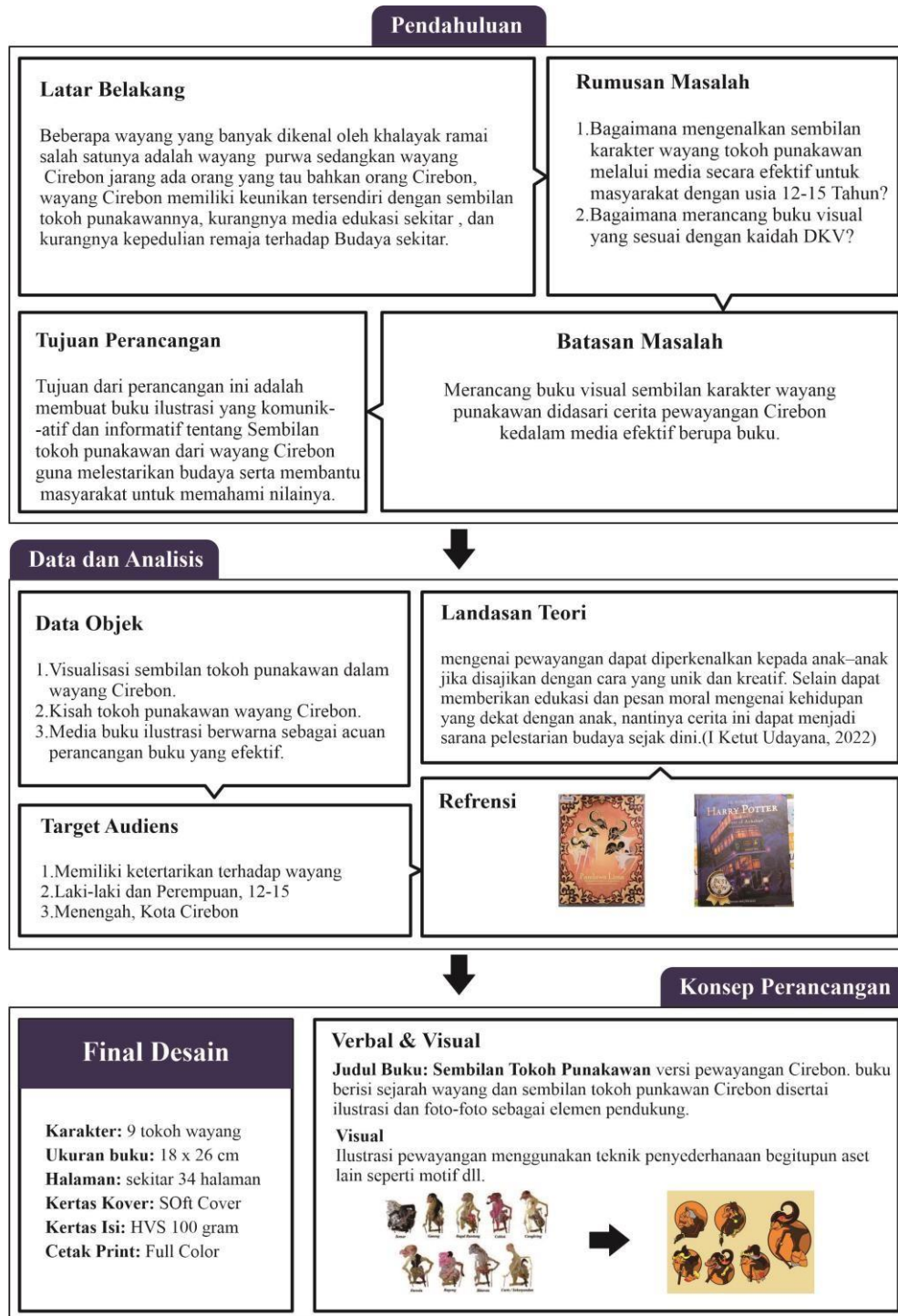
### **2. Bagi STSRD VISI**

Memberikan arsip pengetahuan yang lebih untuk mengenal budaya wayang kota Cirebon.

### **3. Bagi Bidang Keilmuan DKV**

Memberikan pengetahuan maupun wawasan baru tentang pembuatan buku visual yang sesuai dengan kaidah DKV.

## F. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka perancangan

(Sumber: Dokumentasi penulis)